



# VLAADA CHVÁTIL DUNGEON LORDS

## DIENER, DIE GESCHENKE MACHEN



Der begehrte Titel des Underlords wird nur dem Besten verliehen. Das ist allerdings relativ. Man muss natürlich immer daran arbeiten, seine eigene Position zu stärken, darf aber keine Gelegenheit auslassen, seine Gegner zu schädigen.

Natürlich lassen sich Dungeon Lords nicht so weit herab, andere Dungeons anzugreifen. Jedenfalls nicht direkt. Denn wenn da schon eine Heldengruppe auf der Nachbarschwelle steht, um diese schmutzige Arbeit zu tun, könnte man der doch einfach ein bisschen unter die Arme greifen, oder?

Sicher haben Sie schon von der verummten Gestalt gehört, die Helden in einer dunklen Gasse anspricht, und ihnen etwas andrehen möchte, was bei ihren Raubzügen hilfreich sein könnte. Jetzt wissen Sie also, was dahintersteckt.

Diese Mini-Erweiterung bringt Magische Gegenstände ins Spiel. Sie brauchen dazu nur diese Regel, denn die 20 Gegenstandsmarker liegen Ihrem Spiel Dungeon Lords bereits bei.

Diese Regel beschreibt das Spiel zu viert. Extra-Textkästen erklären, was sich beim Spiel zu zweit oder dritt ändert.

Die Magischen Gegenstände führen zu mehr Interaktion zwischen den Spielern. Es gibt zwei Spielvarianten. In der Variante „Geradlinige Gegenstände“ hilft man einfach den Helden der anderen Spieler. Bei „Gerissene Gegenstände“ sind Deduktion und heimliche Planung notwendig. Jede der Spielvarianten macht das Spiel komplexer und den Kampf brutaler.



Du denkst, das ursprüngliche Spiel sei zu einfach und zu überschaubar? Dann ist diese Erweiterung NICHTS für dich. Offenbar hast du das Spiel bisher nicht verstanden.

Solltest du jedoch begriffen haben, wie verteuft das Spiel ist und nach einer weiteren Herausforderung suchen: lies weiter.

### Gegenstandsmarker

Für jede Spielerfarbe gibt es 5 Gegenstandsmarker, einer ist ein Leermarker, die anderen vier sind Magische Gegenstände, einer für jeden Heldentypen.

Illustration ➔



Fähigkeit ➔

Held ⬆

Heldentyp, der diesen Gegenstand nutzen kann.



#### Heiltrank

Damit kann ein Dieb die Heldengruppe heilen. Bevor er den Trank erhält, muss der Dieb einen Vertrag unterzeichnen, dass er sich bei der Heilung an dieselben Regeln wie ein Priester hält. Und: ja, er hält Wort. Diebe haben zwar keine Skrupel, gegen das Gesetz zu verstoßen, Anwälte jedoch flößen ihnen mächtigen Respekt ein.



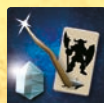
#### Leermarker



#### Goldene Lyra

Kommt nur in Verbindung mit der Erweiterung „Die fünfte Jahreszeit“ zum Einsatz!

Goldene Lyren werden erfolgreich benutzt, wenn ein Schadenspunkt durch einen Mut-Marker negiert wird, den ein Held ohne goldene Lyra nicht erhalten hätte. In diesem Falle werden alle goldenen Lyren dieses Helden als benutzt markiert.



#### Zauberstab

Damit verleiht ein Krieger der Heldengruppe einen zusätzlichen Magiepunkt. Magische Pergamente und Runen mögen sie ja verwirren, aber mit Stäben können Krieger recht gut rumfuchteln.



#### Amulett der Tapferkeit

Verleiht einem Zauberer einen Extra-Trefferpunkt. Dieses Amulett stärkt die Konstitution selbst des schwächlichsten Zauberers – teils, weil es magische Kräfte besitzt, teils, weil es so sauschwer ist.



#### Glückskleblatt

Priester können damit die Heldengruppe vor Fallenschäden schützen. Glück bringen solche Kleeblätter erst, wenn sie um Mitternacht gepflückt und in Einhornblut getaucht werden – was für das Einhorn natürlich weniger glücklich ist.

### Varianten

Es gibt zwei Varianten:

Die Variante „Geradlinige Gegenstände“ ist einfacher zu erklären und zu spielen. Wer vor allem das Thema des Spiels mag und mehr Interaktion will, sollte sie wählen.

Bei der Variante „Gerissene Gegenstände“ ist die Interaktion nicht so direkt. Wenn man falsch liegt, kann man damit sogar seine eigenen Pläne durchkreuzen. Diese Variante ist gedacht für erfahrene Spieler, die daran Spaß haben, das Bösometer zu manipulieren, den Spielverlauf vorherzusehen und die tückischen Details des Kampfes auszunutzen.



# Variante: Geradlinige Gegenstände

Diese Variante führt zu direkter Interaktion im Spiel. Beim ersten Einsatz der Magischen Gegenstände sollten Sie diese Regel verwenden, weil sie einfacher zu erklären und zu spielen ist.


Zu Beginn der letzten Runde jedes Jahres gibt jeder Spieler einen Gegenstandsmarker an jede Heldengruppe, die vor den Dungeons der anderen Spieler lagert.

Vor dem Kampf werden die Magischen Gegenstände innerhalb jeder Gruppe an die Helden gegeben, die damit etwas anfangen können. Im Kampf stärken die Gegenstände den jeweiligen Helden, was den Sieg über die Gruppe schwieriger macht.

Andererseits müssen eliminierte Helden ihre Gegenstände an denjenigen Dungeon Lord abgeben, der sie gefangen nehmen konnte, was diesem einen Extrapunkt bei Spielende einbringt. Wenn Sie also einen Gegenstand an eine Gruppe geben, die ihn nicht effektiv einsetzen kann, werden Sie Ihrem Gegner unfreiwillig helfen.


## Vorbereitung

Bei Spielbeginn bekommen Sie die 5 Gegenstandsmarker Ihrer Farbe (4 Magische Gegenstände und einen Leermarker).

 Im Spiel zu zweit bekommen Sie außerdem die 4 Magischen Gegenstände des Nichtspielers, den Sie übernommen haben. Dessen Leermarker bekommen Sie nicht (also besitzen Sie insgesamt 8 Magische Gegenstände und 1 Leermarker).

## Phase „Gegenstände“

In jedem Jahr gibt es eine zusätzliche Phase „Gegenstände“, in welcher Ihre Diener an die Heldengruppen vor gegnerischen Dungeons Magische Gegenstände verteilen.


 Der Verkaufspreis ist lächerlich gering und reicht gerade so aus, die Produktionskosten zu decken. Gewinn machen wir keinen. Die Befriedigung darüber, die Pläne eines Mitbewerbers durchkreuzt zu haben, ist Belohnung genug.

Die Phase „Gegenstände“ findet zu Beginn der letzten Runde des Jahres statt, nachdem Kammern und Monster (oder Geister) aufgedeckt werden und vor der Phase „Befehle“. Beim Vorbereiten der Zeittafel des Jahres stellen Sie zur Erinnerung daran einfach eine Koboldfigur an diese Stelle der Zeittafel. Ihre spitzohrige Gestalt wird Sie daran erinnern, dass es Zeit zum Verteilen der Gegenstände ist.



## Gegenstände andrehen

Wenn der Zeitmarker das gekennzeichnete Feld erreicht, legen Sie Gegenstandsmarker zu den Dungeons der anderen Spieler. Geben Sie einen Marker verdeckt an jeden anderen Spieler.

Im Spiel zu viert müssen Sie einem Spieler den Leermarker  geben und den anderen beiden je einen Magischen Gegenstand. Im ersten Jahr suchen Sie sich also zwei Magische Gegenstände zum Abgeben und zwei zum Behalten aus. Welchen Gegenstand Sie an wen geben, bleibt Ihnen überlassen.

Nachdem alle Spieler je einen Gegenstandsmarker von jedem anderen Spieler bekommen haben, werden die Marker aufgedeckt. Leermarker gehen an die jeweiligen Besitzer zurück. Die übrigen (die echten Magischen

Gegenstände) werden in die Nähe der Helden auf den Dungeonplan desjenigen Spielers gelegt, der sie bekommen hat. Bei Beginn des Kampfes werden sie an die Mitglieder der Heldengruppe verteilt (siehe unten).



Jawoll, die Gegenstände werden in die Dungeons geschickt, noch bevor jeder seinen letzten Helden bekommt, also kann man immer noch ein bisschen am Bösometer spielen. So ist die Dungeon-Lorderei: selbst die Geradlinigen Gegenstände können ganz schön tückisch sein.

Nach der Phase „Gegenstände“ des ersten Jahres werden Sie 3 Gegenstandsmarker Ihrer Farbe übrig haben, von denen einer der Leermarker ist. Im zweiten Jahr geben Sie diese drei Marker an die anderen Spieler. (Sie haben dann zwar keine Wahl unter den Gegenständen mehr, aber Sie können immer noch aussuchen, wer welchen Gegenstand bekommt.) Am Ende der Phase „Gegenstände“ des zweiten Jahres werden Sie Ihren Leermarker zurückbekommen. Das wird dann der einzige eigene Marker sein, den sie übrig haben.



Im Spiel zu dritt geben Sie nur zwei Gegenstandsmarker weg. Einer davon darf der Leermarker sein, muss er aber nicht. Die Wahl bleibt ganz Ihnen überlassen.

Im Spiel zu dritt bekommen Sie Ihren Leermarker nicht zurück. Er wird stattdessen nach dem Aufdecken auf den Fernen Landen abgelegt. Sollten Sie also Ihren Leermarker und einen Magischen Gegenstand im ersten Jahr übergeben, besitzen Sie noch drei Magische Gegenstände für das zweite Jahr, von denen Sie sich zwei zur Übergabe aussuchen können. Einen werden Sie dann bei Spielende noch übrig haben. Sollten Sie jedoch den Leermarker behalten und im ersten Jahr zwei Magische Gegenstände übergeben, haben Sie im zweiten Jahr immer noch den Leermarker zur Verfügung. Sie können sich dann wiederum aussuchen, ihn zu übergeben oder ihn bis zum Schluss des Spiels zu behalten.



Im Spiel zu zweit besitzt jeder Spieler Gegenstandsmarker in zwei Farben. Sie müssen ihrem Gegner je 1 Gegenstandsmarker beider Farben geben und ebenso dessen Nichtspieler. Insgesamt geben Sie also 4 Gegenstandsmarker ab, zwei von jeder Farbe. Sie selbst bekommen 2 Gegenstandsmarker in den beiden Farben des Gegners, ihr Nichtspieler ebenso.

Sie können Ihren Leermarker behalten oder abgeben. Sie können ihn entweder dem Gegner oder dessen Nichtspieler geben. Wenn Sie ihn übergeben, bekommen Sie ihn nicht zurück. Er wird stattdessen nach dem Aufdecken auf den Fernen Landen abgelegt. Also können Sie den Leermarker nur einmal im Spiel einsetzen.

Nur Gegenstandsmarker, die an den Gegner gegeben wurden, spielen eine Rolle. Die Gegenstandsmarker auf dem Nichtspieler-Plan werden nach dem Aufdecken auf den Fernen Landen abgelegt (das verringert Ihre Auswahl im zweiten Jahr). Abgelegte Gegenstandsmarker bleiben aufgedeckt, also kann Ihr Gegner immer überprüfen, welche Marker im zweiten Jahr noch im Spiel sein könnten.

Das zweite Jahr läuft nach denselben Regeln wie das erste ab. Sie müssen 4 Ihrer verbleibenden 5 Gegenstandsmarker verteilen und einen (in Ihrer Farbe) behalten.



Jahaa, wir wissen, dass es völlig schnurz ist, ob du dem Nichtspieler im zweiten Jahr Gegenstandsmarker gibst oder nicht. Mach es trotzdem. Den Nichtspielern wird es sonst zu langweilig.

## Zusammenfassung (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- \* Sie bekommen zu Anfang 5 Marker in Ihrer Farbe (im Spiel zu zweit bekommen Sie außerdem 4 Marker in Ihrer Nichtspieler-Farbe – alle außer dem Leermarker).
- \* Jedes Jahr geben Sie einen Gegenstandsmarker an jeden Gegner (im Spiel zu zweit bekommt der Gegner und dessen Nichtspieler-Plan einen Marker aus jedem der beiden Sätze).
- \* Im Spiel zu viert übergeben Sie den Leermarker jedes Jahr – Sie bekommen ihn danach zurück. Zu zweit oder zu dritt können Sie sich aussuchen, ob Sie den Leermarker übergeben – nach dem Aufdecken ist er aus dem Spiel.
- \* Bei Spielende haben Sie immer einen Gegenstandsmarker übrig – egal wie viele Spieler mitspielen.

## Kampf

In der Phase „Gegenstände“ hat die Heldengruppe in Ihrem Dungeon 0 bis 3 Magische Gegenstände bekommen, die identisch oder auch unterschiedlich sein können. Es geht nur um die Magischen Gegenstände, die Sie von den anderen Spielern bekommen haben, die Gegenstände in Ihrer Farbe spielen im Kampf innerhalb Ihres Dungeons keine Rolle.

## Gegenstände zuteilen

Bei der Kampf-Vorbereitung teilen Sie die erhaltenen Gegenstände Ihren Helden zu. Jeder Gegenstand kann nur von einem bestimmten Heldentyp benutzt werden. Die anderen können nichts damit anfangen.

Machen Sie für jeden Magischen Gegenstand bei Ihrer Heldengruppe das Folgende:

- \* Wenn Sie nur einen Helden des notwendigen Typs haben, bekommt dieser alle Gegenstände für diesen Typ (legen Sie sie oberhalb des Helden hin).
- \* Wenn Sie mehrere Helden des notwendigen Typs haben, verteilen Sie die Gegenstände für diesen Typ auf alle, beginnend beim ganz hinten stehenden Helden. Ist für jeden ein Gegenstand da, bekommt jeder einen. Sind es weniger Gegenstände als Helden, bekommen die weiter vorne stehenden Helden keine. Haben Sie drei gleiche Gegenstände und nur zwei passende Helden, bekommt der weiter hinten stehende zwei, der weiter vorne nur einen.
- \* Haben Sie keinen Helden des erforderlichen Typs, kann die Gruppe diesen Gegenstand nicht benutzen. Er kommt hinter die Gruppe (quasi in den Vorratsbeutel der Gruppe).

Der Paladin bekommt niemals Gegenstände.



Manche sagen, dass sich der Paladin den Magischen Gegenständen versagt, weil er so reinen Herzens ist. Andere sagen, seine Gelübde hindern ihn, solche Gegenstände anzunehmen. In Wahrheit ist er aber ein solch ekelhafter Angeber, dass die anderen Helden einfach nicht mit ihm teilen wollen.



Die nachfolgenden Beispiele zeigen die korrekte Aufteilung von Gegenständen:



## Auswirkungen der Gegenstände im Kampf

Magische Gegenstände, die Helden zugeordnet sind, können den Kampf beeinflussen. Gegenstände im Beutel der Gruppe haben keinen Einfluss (Sie können sie umdrehen, um sich von diesen nicht ablenken zu lassen).

Die Auswirkung eines Gegenstands ist einfach: Er verleiht seinem Träger die Fähigkeit, die auf dem Marker angegeben ist – einen Extra-Trefferpunkt **+1** oder eine Fallen-entschärfen- Magie- oder Heilungs- Fähigkeit.

Der Extra-Trefferpunkt für einen Zauberer funktioniert so, als ob die rote Ziffer auf dem Heldenplättchen um 1 höher wäre. Es ist also ein zusätzlicher Schadensmarker nötig, um den Zauberer zu eliminieren

(beachten Sie, dass eine Falle „Vergiftetes Essen“ einen zusätzlichen Schaden erzeugt, wenn sie diesen Zauberer betrifft). Der Gegenstand ist kumulativ, d.h., zwei Amulette verleihen dem Zauberer 2 Extra-Trefferpunkte.

Die anderen Fähigkeiten werden einfach zur Gesamtzahl der Gruppen-Fähigkeiten dazugerechnet (Fallen entschärfen, Magie oder Heilung). Sie haben denselben Sinn wie die auf den Heldenplättchen aufgedruckten Fähigkeiten. Z.B. würden die folgenden Gruppen Schaden auf dieselbe Weise heilen:

- Gruppe ohne Priester; mit einem Dieb, der zwei Heilränke hat.
- Gruppe ohne Priester; mit zwei Dieben, die je einen Heilrank haben.
- Gruppe mit einem Priester, der ein -Symbol hat; mit einem Dieb, der einen Heilrank hat.
- Gruppe mit einem Priester, der zwei -Symbole hat; keine Heilränke.

Magische Gegenstände können jedes Mal genutzt werden, wenn sie sinnvoll sind. Sie verbrauchen sich nie (man kann sich das so vorstellen: ein Dieb nimmt/gibt immer nur einen kleinen Schluck aus der Heilrankflasche. Niemand trinkt sie „auf ex“). Der einzige Weg, einen Magischen Gegenstand loszuwerden, ist es, den Helden zu eliminieren, der ihn trägt.

Regeln, die sich auf einen Heldentypen beziehen (Krieger, Priester, etc.), beziehen sich immer nur auf den Typ, der auf dem Heldenplättchen abgebildet ist. Eine Diebin mit einem Heilrank bleibt also Typ Dieb und wird nicht etwa auch zum Typ Priester. Sie kann immer noch von Vampiren angegriffen werden und der Antimagie-Pfeil hat keinen Einfluss auf sie. Trifft jedoch der Antimagie-Pfeil einen Priester, würde das die Diebin an der Heilung hindern, weil die Falle dafür sorgt, dass die gesamte Gruppe den Schritt „Heilung“ überspringen muss. Analog wird auch ein Krieger durch einen Zauberstab nicht zum Zauberer. Er kann der Gruppe helfen, den Unsichtbarkeits-Spruch zu wirken, jedoch wird er nicht bei ihm wirken. Ein Antimagie-Pfeil kann den Beitrag eines Zauberstabs zu einem Zauberspruch nur dann verhindern, wenn er einen tatsächlichen Zauberer trifft.

## Gegenstände erbeuten

Wenn Sie einen Helden eliminieren, der einen oder mehrere Magische Gegenstände bei sich trägt, legen Sie diese Gegenstände zusammen mit dem Helden in Ihr Gefängnis. Die erbeuteten Gegenstände spielen ab sofort im Kampf keine Rolle mehr.

Falls sich Gegenstände im Beutel der Gruppe befinden (also die Magischen Gegenstände, die von keinem Helden genutzt werden konnten), können Sie diese erst dann erbeuten, wenn Sie alle Helden der Gruppe eliminiert haben (inklusive Paladin, falls vorhanden).

Falls der Kampf zu Ende geht, bevor Sie alle Helden eliminieren konnten, kommen alle Gegenstände, welche die übrigen Helden tragen, sowie alle Gegenstände im Beutel der Gruppe auf die Fernen Lande.

Spezialfall: Wenn Sie alle Helden besiegt haben, aber dann erneut mit dem Kampf beginnen müssen, weil Sie den Paladin angelockt haben, behalten Sie sämtliche erbeuteten Gegenstände, inklusive der Gegenstände aus dem Beutel der Gruppe, egal, ob Sie den Paladin-Nachzügler noch besiegen oder nicht.

## Wertung

Bei der Wertung am Ende des Spiels bekommen Sie nicht nur die Punkte für die gefangenen Helden, sondern auch noch 1 Punkt pro Magischem Gegenstand in Ihrem Gefängnis.



Setze deine Marker weise ein und stelle sicher, Magische Gegenstände zu vergeben, welche die Pläne deiner Gegner so richtig ruinieren. Andernfalls wirst du nur ein „Danke für den Bonuspunkt!“ hören und mit ansehen müssen, wie sie den erbeuteten Gegenstand in ihre Schatzkammer schmeißen.

## Variante: Geradlinige Gegenstände & „Die fünfte Jahreszeit“

Wer einmal verstanden hat, wie man „Diener, die Geschenke machen“ mit dem Grundspiel kombiniert, wird schnell dahinterkommen, wie die Erweiterung zusammen mit „Die fünfte Jahreszeit“ funktioniert.

Die goldene Lyra funktioniert anders als alle anderen Magischen Gegenstände, da sie einem Helden eine Fähigkeit verleiht, der diese bereits besitzt. Andererseits funktioniert das -Symbol genauso wie alle anderen Symbole:

Eine Bardin mit einer goldenen Lyra hat 1 extra , so als wäre dies einfach zusätzlich auf dem Heldenplättchen abgebildet. Dadurch kann sie im Barden-Schritt 1 zusätzlichen Mut-Marker verteilen. Dieser zusätzliche Mut-Marker kann wie üblich durch die Totenklage verhindert werden.

Die goldene Lyra ist einfach ein weiterer Magischer Gegenstand, der verteilt werden kann. Jeder beendet das Spiel mit 2 Gegenstands-markern in seiner Farbe (bzw. im Spiel zu zweit mit 3).

Dank der goldenen Lyra ist es einer einzelnen Bardin nun möglich jedem Helden einen Mut-Marker zuzuweisen. Das ist allerdings das Maximum. Eine Bardin, die mehr Mut-Marker verteilen könnte als es Helden gibt, darf diese überschüssigen Mut-Marker nicht verteilen.

### Beispiel:



Die Bardin ganz links hat insgesamt 5 . Da dieser Wert durch die Totenklage um eins verringert wird, bleiben davon 4 Mut-Marker, die sie zuweisen kann. Da es jedoch nur 3 Helden gibt, wird der vierte Mut-Marker nicht zugewiesen.

Die Bardin vor ihr hat insgesamt 3 . Da dieser Wert durch die Totenklage um eins verringert wird, bleiben 2 Mut-Marker, die sie zuweisen kann. Sie weist einen dem Priester vor ihr zu und einen sich selbst.



# Variante: Gerissene Gegenstände

Wenn Sie besonderen Spaß an den kniffligen Aspekten des Spiels haben – geschicktes Ausnutzen des Bösometers, Überlisten Ihrer Mitspieler etc. – sollten Sie diese Variante ausprobieren. Die Interaktion ist nicht ganz so direkt und die Auswirkungen Ihrer Aktionen sind schwer vorherzusagen. Außerdem sind die Regeln nicht einfach zu erklären. Wenn Sie also nur an ein bisschen Interaktion interessiert sind, bleiben Sie lieber bei der „Geradlinigen“ Variante.

Die schwierigere Variante funktioniert am besten zu viert, obwohl man sie auch zu zweit oder dritt anwenden kann.

In dieser Variante gibt man den anderen Spielern die Magischen Gegenstände nicht direkt, sondern den Helden, die auf der Zeittafel liegen. Sie können also nicht sicher sein, bei welchem Spieler welche Helden landen werden, weil Sie die Gegenstände übergeben, bevor die Befehle dieser Runde aufgedeckt und ausgeführt werden. Weil alle Spieler diese Übergabe gleichzeitig und verdeckt machen, können Sie nicht mal sicher sein, dass Ihr Gegenstand tatsächlich zum Einsatz kommt.

Jeder Held darf nur einen Gegenstand besitzen. Sie bekommen keine Punkte für das Erbeuten von Gegenständen. Stattdessen hoffen Sie, dass der von Ihnen gesandte Gegenstand erfolgreich vom Helden eingesetzt wird. Ist letzteres der Fall, bekommen Sie bei Spielende 2 Punkte.

## Vorbereitung

Bei Spielbeginn nehmen Sie die fünf Gegenstandsmarker Ihrer Farbe (vier Magische Gegenstände und einen Leermarker).

(Die Regeln sind für jede Spielerzahl gleich.)

## Phase „Befehle“

In den Runden, in denen die Helden den Dungeons zugeordnet werden (also die zweite, dritte und vierte Runde eines Jahres) können die Spieler den Helden Magische Gegenstände geben.

Beim Auswählen der Befehle in der Phase „Befehle“ (außer im Winter) wählen Sie einen Ihrer Gegenstandsmarker und legen Sie ihn verdeckt unter die Helden. Die Spielerreihenfolge muss eingehalten werden: Der Spieler mit dem Startspielermarker legt seinen Gegenstand unter das erste Heldenplättchen (das am weitesten rechts liegende). Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn legt seinen Gegenstand unter den nächsten Helden usw.

Die Befehle werden nicht aufgedeckt, bis alle Spieler einen Gegenstand gewählt haben. Die Gegenstandsmarker bleiben aber verdeckt, bis die Helden in dieser Runde den einzelnen Spielern zugeordnet werden.

Beim Spiel zu zweit oder dritt müssen Sie auch zufällige Befehle für die Nichtspieler-Farbe(n) wählen. Diese Zufallsbefehle werden aufgedeckt, bevor Sie Ihre eigenen Befehle und Gegenstandsmarker auswählen.

Im Frühling des ersten Jahres haben Sie 5 Gegenstandsmarker, aus denen Sie wählen können. In späteren Runden könnten es weniger sein, der Leermarker jedoch steht Ihnen immer zur Verfügung (wie unten beschrieben).

## Phase „Helden“

Direkt vor dem Zuordnen der Helden an die Dungeons werden die Gegenstände aufgeteilt.

Decken Sie die Gegenstandsmarker nacheinander auf (beginnen Sie beim ersten Helden). Bei jedem Gegenstand machen Sie Folgendes:

- Sollte es ein Leermarker sein, geht er an den Spieler in der Markerfarbe zurück.
- Andernfalls wird der Magische Gegenstand oberhalb vom ersten (am weitesten rechts liegenden) Helden des passenden Typs abgelegt, der noch keinen Gegenstand besitzt. Beispielsweise würde bei zwei Kriegern der erste Zauberstab an den ersten Krieger gehen, der zweite Zauberstab an den zweiten Krieger.
- Falls sich kein Held des passenden Typs unter den Helden befindet oder falls jeder passende Heldentyp schon einen Gegenstand besitzt, kommt der Gegenstandsmarker an den Spieler seiner Farbe zurück.

### Beispiele:



Diese Gegenstände werden wie folgt verteilt:



Diese Gegenstände werden wie folgt verteilt:



Die Helden werden anschließend nach den üblichen Regeln den einzelnen Spielern zugeordnet. Ihre Gegenstände nehmen die Helden dabei mit sich. Weil unbrauchbare Gegenstände sofort an die Spieler zurückgegangen sind, hat in dieser Variante die Heldengruppe keinen „Beutel“ mit Gegenständen dabei.

Im Spiel zu zweit kann ein Gegenstand einem Helden zugeordnet sein, der zu einem Nichtspieler kommt. Wenn dieses Heldenplättchen auf den Fernen Landen abgelegt wird, wird der Gegenstandsmarker nicht mit abgelegt; er kommt an den Spieler zurück, der ihn zugeordnet hatte.



Genau! Überfalle sie und hole dir deine Geschenke zurück. Das Böse hierzulande zu verbreiten, ist anstrengend genug. Die Fernen Lande sollen sich gefälligst um ihre eigene Bosheit kümmern.



Aufgepasst! In dieser Variante darf kein Held mehr als einen Gegenstand haben. Helden behalten die Gegenstände, die ihnen gegeben wurden. Sie verteilen sie bei Beginn des Kampfes nicht neu.

## Kampf

Im Kampf funktionieren die Magischen Gegenstände exakt wie in der Variante „Geradlinige Gegenstände“ (siehe oben).

Zusätzlich müssen Sie jedoch darauf achten, ob die Magischen Gegenstände auch benutzt wurden. Wird ein Gegenstand im Kampf benutzt (wie im Anhang beschrieben), legen Sie einen Goldmarker darauf.

Wird ein Held mit einem Gegenstand eliminiert oder endet der Kampf, kann man durch den Goldmarker sehen, ob er benutzt worden ist. Falls ja, bekommt der Spieler des Gegenstands (dessen Farbe der Gegenstand hat) den Gegenstandsmarker und legt ihn in sein Büro für Unerledigtes. War kein Gold drauf, kommt der Marker auf die Fernen Lande.



Gegenstände werden nur markiert, um anzuzeigen, dass sie mindestens einmal benutzt worden sind. Sie können danach weiter von dem Helden benutzt werden, solange er nicht eliminiert wurde. Nur die erste Benutzung wird markiert. Die Gesamtanzahl der Benutzungen ist uninteressant.

Nach dem Kampf kommt daher jeder Marker, auf dem ein Gold liegt, ins Büro für Unerledigtes bei dem Spieler, der den Marker ursprünglich vergeben hatte.



Es spielt keine Rolle, ob der Held eliminiert wird oder nicht. Gegenstandsmarker im Büro für Unerledigtes können im zweiten Jahr nicht an die Helden gegeben werden. Sie stellen dort keine Magischen Gegenstände mehr dar, sondern stehen für den Spaß, im Dungeon eines Gegners für Ärger gesorgt zu haben (oder für den Beschwerdebrief dieses Dungeon Lords).

Ausnahme: Es kann passieren, dass Sie einen Helden mit einem Gegenstand in Ihrer eigenen Farbe bekommen. Das ist schlecht. Der Gegenstand wirkt wie üblich, doch nach dem Kampf kommt er auf die Fernen Lande, egal, ob er benutzt wurde oder nicht. In dieser Variante bekommen Sie niemals Gegenstände, die gegen Sie benutzt wurden; Sie werten nur ihre Magischen Gegenstände, die erfolgreich gegen andere Dungeon Lords benutzt wurden.



Sich selbst einen Beschwerdebrief zu schreiben, wäre ja auch ziemlich blöd.



## Wertung

Magische Gegenstände gehören nicht zum offiziellen Teil der ministeriellen Wertung. Wenn Sie das Spiel mit null oder weniger regulären Punkten beenden, haben Sie Pech und bekommen Ihre Lizenz nicht.

Haben Sie jedoch einen Punktestand über null, bekommen Sie für jeden Gegenstandsmarker in Ihrem Büro für Unerledigtes 2 zusätzliche Punkte (also für jeden Marker, der erfolgreich zum Einsatz gegen andere Dungeon Lords kam).

## Variante: Gerissene Gegenstände & „Die fünfte Jahreszeit“

Im Spiel mit der Erweiterung „Die fünfte Jahreszeit“ hat jeder Spieler zusätzlich einen Goldene-Lyra-Marker. Wie auf der vorhergehenden Seite beschrieben, funktioniert dieser Marker wie alle anderen Marker. Wie er erfolgreich eingesetzt werden kann, wird auf der letzten Seite dieser Spielregel erklärt.

## Anhang: Erfolgreiche Benutzung eines Gegenstands

In der Variante „Gerissene Gegenstände“ müssen Sie feststellen, ob ein Magischer Gegenstand benutzt wurde. Wir legen Ihnen ans Herz, die Kämpfe in Spielerreihenfolge abzuwickeln, sodass alle jeden Schritt genau verfolgen können.



### Heiltrank

Die Heiltränke der Heldengruppe gelten als eingesetzt, wenn in irgendeinem Schritt „Heilung“ die Gruppe einen Schaden mehr heilt, als es ihr ohne

Heiltränke möglich gewesen wäre. In diesem Fall markieren Sie alle Heiltränke der Gruppe als benutzt.

### Beispiel:



Wenn Sie Ihren Schleim die Gruppe angreifen lassen, wird er jedem Helden einen Schaden zufügen. Im Schritt „Heilung“ heilt die Gruppe alle drei Schäden. Beide Tränke werden markiert, denn ohne Heiltrank hätte die Gruppe bloß 2 Schäden heilen können.

Schicken Sie Ihren Goblin, wird der 2 Schaden verursachen. Diese werden im Schritt „Heilung“ geheilt. Weil der Priester sie auch ohne die Heiltränke hätte heilen können, werden diese Magischen Gegenstände nicht markiert.

Schicken Sie Ihren Goblin und den Schleim, um in derselben Runde anzugreifen, hängt das Ergebnis von der Angriffsreihenfolge ab. Welches Monster würden Sie zuerst schicken, um zu verhindern, dass Heiltränke markiert werden? (In beiden Fällen wird der erste Dieb eliminiert und sein Gegenstand wird unbenutzt abgeworfen. Es fragt sich also nur, wie man den zweiten Gegenstand unbenutzt lassen kann.)



### Glückskleblatt

Glückskleblätter werden erfolgreich benutzt, wenn in irgendeinem Schritt „Fallen“ die Gruppe einen Fallenschaden mehr verhindert, als es ihr ohne Kleeblatt möglich gewesen wäre. In diesem Fall markieren Sie alle Glückskleblätter der Gruppe als benutzt.

### Beispiel:



Wenn Sie den Giftpeil wählen, wird keines der Glückskleblätter als benutzt markiert. Es wird nur 1 Schaden verhindert und das wäre auch ohne die Gegenstände passiert. Die zusätzlichen 2 Schaden sind eine besondere Auswirkung, die nicht verhindert werden kann.

Wenn Sie den Verfluchten Ring wählen, werden alle 3 Schaden verhindert. Beide Gegenstände werden als benutzt markiert (obwohl einer alleine ausgereicht hat).

Wenn Sie den Kamikazekobold wählen, werden vier der fünf Punkte Schaden verhindert. Den verbleibenden Punkt Schaden muss der letzte Priester hinnehmen, was ihn eliminiert. Bevor er jedoch eliminiert wird, werden beide Glückskleblätter als benutzt markiert. Sie kommen in das Büro für Unerledigtes derjenigen beiden Spieler, die sie geschickt haben (sollte eines davon Ihr eigenes sein, wird es allerdings abgeworfen).



### Zauberstab

Zauberstäbe werden erfolgreich benutzt, wenn die Heldengruppe irgendeinen Zauber wirkt, den sie ohne Zauberstab nicht hätte wirken können. In diesem Fall markieren Sie alle Zauberstäbe der Gruppe als benutzt. Es spielt keine Rolle, ob der Zauber auch eine Auswirkung hatte. Selbst ein Feuerball kann dazu führen, dass ein Zauberstab als erfolgreich benutzt markiert wird.

### Beispiel:



Die Kampfkarte der ersten Runde ist Suggestion. Es handelt sich um einen Schnellen Zauber, er kommt also nach den Fallen, aber noch vor den Monstern.

Nehmen wir an, Sie greifen mit der Hexe an. Der Zauber wird noch vor deren Angriff gewirkt. Der Zauberer könnte diesen Zauber ohne die Hilfe des Krieger-Zauberstabs wirken, daher wird der Gegenstand nicht als benutzt markiert. Wenn man die zusätzlichen Kosten bezahlt, um die Hexe im Kampf zu behalten, kann sie den Krieger eliminieren und der Gegenstand wird unbenutzt abgeworfen.

Wenn Sie Krieger oder Zauberer in der ersten Runde nicht eliminieren, werden beide in der nächsten Runde in der Lage sein, einen weiteren Zauber zu wirken. Falls das passiert, wird der Zauberstab als benutzt markiert, denn ohne diesen Gegenstand hätte die Gruppe nur den Zauber der ersten Runde wirken können.

Spielen wir mal durch, was passieren würde, wenn Sie das Pendel und keine Monster in der ersten Runde schicken würden. Der Zauberer wird noch vor dem Schritt „Schneller Zauber“ eliminiert. Wegen des Zauberstabs kann die Gruppe Suggestion immer noch auslösen. Der Zauberstab wird als benutzt markiert, obwohl kein Monster da ist, auf das der Zauber angewendet werden kann.

Als weitere Möglichkeit könnte man Antimagie-Pfeil und Hexe in der ersten Runde schicken. Mit dem Pfeil fügt man dem Zauberer 1 Schaden zu und verhindert das Wirken von Zaubern (Hinweis: würde der Pfeil den Krieger treffen, dürfte dieser trotzdem noch den Zauberstab einsetzen). Die zwei Angriffe der Hexe setzen Sie gegen den Zauberer ein, um ihn zu eliminieren. In der nächsten Runde hat die Gruppe nicht mehr genug Magiepunkte, um den Zauber zu wirken. Der Zauberstab bleibt für den Rest des Kampfes unbenutzt und wird abgeworfen (jedenfalls würde das alles so passieren, wenn sich der Paladin nicht blicken lässt).







## Amulett der Tapferkeit

Das Amulett der Tapferkeit gilt als benutzt, wenn es dem Zauberer geholfen hat, einen Schaden zu überleben, der ihn sonst eliminiert hätte. Anders gesagt: nimmt der Zauberer Schaden in Höhe seiner ursprünglichen Trefferpunkte (ohne das Amulett), wird das Amulett als benutzt markiert.

Reicht der Schaden aber aus, einen Zauberer mit bisher unbenutztem Amulett zu eliminieren, gilt das Amulett nicht als benutzt und wird abgeworfen. Anders gesagt: nimmt der Zauberer Schaden, der seine ursprünglichen Trefferpunkte plus Amulett übersteigt, gilt das Amulett nicht als benutzt. Beachten Sie jedoch, dass Erschöpfungsschaden Punkt für Punkt ausgeteilt wird. Bringt also ein Punkt Erschöpfungsschaden den Gesamtschaden des Zauberers auf dessen ursprüngliche Trefferpunkte, gilt das Amulett als benutzt, selbst wenn der nächste Punkt Erschöpfungsschaden ihn eliminieren sollte (das Amulett erlaubt ihm quasi, noch ein paar Schritte weiter durch den Dungeon zu stolpern).

### Beispiel:



In einer späteren Kampfunde befinden Sie sich in dieser Situation. Die Kampfkarte dieser Runde wird 2 Erschöpfungsschaden erzeugen (der Zauberspruch kann ignoriert werden, weil die Gruppe nur einen Magiepunkt hat).

Falls Sie die Hexe mit 4 angreifen lassen, wäre der Zauberer trotz seines Amuletts der Tapferkeit eliminiert. Der Gegenstand wird nicht benutzt, daher muss er abgeworfen werden. Ihr Vampir wird jetzt nicht angreifen können. Der Priester heilt 1 Punkt Schaden, nimmt 2 Schaden durch Erschöpfung und überlebt die Runde.

Stattdessen können Sie den anderen Angriff der Hexe benutzen, um den Priester zu eliminieren. Wenn Sie den Zauberer mit dem Vampirangriff 3 attackieren, wird der Zauberer mittels seines Amuletts überleben. Das Amulett wird als benutzt markiert. Der Zauberer wird anschließend durch Erschöpfungsschaden eliminiert und das Amulett käme ins Büro für Unerledigtes des Spielers, der es ausgegeben hatte.

Greift der Vampir aber nur mit 2 an, wird das Amulett nicht markiert. Beim Erschöpfungsschaden jedoch wird der erste Schadenspunkt den Zauberer das Amulett benutzen lassen. Der zweite Punkt wird ihn eliminieren, und das Amulett kommt ins Büro für Unerledigtes des Spielers, der es ausgegeben hatte.

Gibt es einen Weg, beide Helden in dieser Runde zu eliminieren, ohne dass sie das Amulett der Tapferkeit einsetzen können?



## Goldene Lyra

Kommt nur in Verbindung mit der Erweiterung „Die fünfte Jahreszeit“ zum Einsatz!

Goldene Lyren werden erfolgreich benutzt, wenn ein Schadenspunkt durch einen Mut-Marker negiert wird, den ein Held ohne goldene Lyra nicht erhalten hätte. In diesem Falle werden alle goldenen Lyren dieses Helden als benutzt markiert.

Die Totenklage verringert auch die Zahl der Mut-Marker von goldenen Lyren. Beispielsweise erhält eine Heldengruppe mit von Bardinnen und durch goldene Lyren 2 Mut-Marker, falls 2 Helden gefangen wurden, die keine Paladine sind. Normalerweise würden sie 0 erhalten, aber das zählt nicht als Benutzung der goldenen Lyren. Falls aber einer der Mut-Marker einen Schaden negiert, gilt das als ein Ereignis, das ohne die goldenen Lyren nicht geschehen wäre und beide gelten dann als erfolgreich benutzt.

Die goldenen Lyren gelten auch dann als erfolgreich benutzt, wenn die zusätzliche Schadensnegierung nicht ausreicht, um den Helden vor der Eliminierung zu bewahren. (Dies ist anders als beim Tapferkeitsamulett.)

### Beispiel:



Sie haben sich entschieden diese Heldengruppe in einer Kammer zu bekämpfen, sodass zwei Monster an dem Kampf teilnehmen können.



Drei Bardinnen, drei Lyren und ein Krieger als Frontmann? Ist das eine Heldengruppe oder eine Rockband?

Mut-Marker werden wie abgebildet zugewiesen. Die zusätzlichen Mut-Marker durch die goldenen Lyren sind zur Veranschaulichung auf die schmale Seite gestellt.

Angenommen Sie senden ihren Geist aus, um den zweiten Helden anzugreifen. Die zwei Schaden werden verhindert, indem 2 normale Mut-Marker entfernt werden. Es wurden also keine Lyren verwendet.

Als nächstes senden Sie ihren Vampir aus, um demselben Helden 3 Schaden zuzufügen. Ein Schaden wird durch den zusätzlichen Mut-Marker der Lyra verhindert und der zugehörige Goldene-Lyra-Marker wird als benutzt markiert. (Es handelt sich um den Lyra-Marker des mittleren Helden.) Der zweite Held hat nun 2 Schadensmarker.

Abschließend schicken Sie den Schleim aus, um allen Helden 1 Schaden zuzufügen. Der Krieger wird von einem normalen Mut-Marker geschützt. Der zweite Held erhält 1 weiteren Schadensmarker und ist damit eliminiert. Der dritte Held wird von einem zusätzlichen Mut-Marker von einer Lyra geschützt (er hat nur solche). Beide Mut-Marker werden entfernt und beide Lyren als benutzt markiert. Es wurden also alle 3 zusätzlichen Mut-Marker benutzt. Bei der Variante „Geradlinige Gegenstände“ wird nun die goldene Lyra, die zu der eliminierten Bardin gehörte, in das Büro für Unerledigtes des Spielers gelegt, der sie eliminiert hat. Bei der Variante „Gerissene Gegenstände“ werden die 3 goldenen Lyren in die Büros für Unerledigtes der Spieler gelegt, die diese in der Befehlsphase zugeteilt hatten. Oh, und um das Beispiel zu vervollständigen: dem letzten Held wird ein Schaden zugefügt.

Nehmen wir an, Sie hätten ihren Angriff stattdessen auf den letzten Helden konzentriert. Durch einen Angriff des Vampirs mit 2 Schaden und des Geists mit 2 Schaden, kann dieser in der ersten Runde eliminiert werden. Um zu verhindern, dass der zusätzliche Mut-Marker des eliminierten Bardens zum Einsatz kommt, entschließen Sie sich den Schleim nicht einzusetzen. Vor dem Schritt Eroberung werden alle Mut-Marker entfernt und die goldene Lyra des eliminierten Bardens wird abgeworfen. In der nächsten Runde wird der Krieger einen normalen und einen zusätzlichen Mut-Marker haben und die Bardin hinter ihm einen zusätzlichen Mut-Marker.

Die bisher mittlere Bardin ist nun die letzte Bardin. Aufgrund der Totenklage hat sie keine Mut-Marker und kann über zwei Runden hinweg durch den wiederkehrenden Angriff des Vampirs eliminiert werden. Nehmen wir einmal an, der Krieger wird durch den ganzen dabei entstandenen Erschöpfungsschaden eliminiert. (Da die Mut-Marker vor dem Schritt Erschöpfung entfernt werden, kann durch Erschöpfung nie eine goldene Lyra zum Einsatz kommen.)

Für die vierte Runde bleibt nur noch die vordere Bardin übrig. Alle ihre drei -Symbole werden durch Totenklage verhindert, sie erhält also keinen Mut-Marker. Nach dem Eliminieren der Bardin können Sie sich dazu beglückwünschen, die gesamte Heldengruppe ausgelöscht zu haben, ohne dass diese eine ihrer goldenen Lyren hätte einsetzen können.

# Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard

Grafik-Design: Filip Murmak

Übersetzung: Michael Kröhnert

Besonderer Dank: an dilli, LemonyFresh, Vitek, Ellife.

© Czech Games Edition, März 2010, [www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

Exklusive Dungeon Lords Distribution der deutschen Ausgabe:  
Heidelberger Spieleverlag, [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

